

Козлов И.В.

СООТНЕСЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО, ИНТЕРАКТИВНОГО, АБСТРАКТНОГО В СОВРЕМЕННОЙ СЕТЕРАТУРЕ: АНИМАЦИЯ, ИГРА ИЛИ ТЕКСТ?

Процессы совмещения языков различных искусств, которые происходят сейчас в «художественном сегменте Интернета», характеризуются неопределённостью. Прежде всего – неопределённостью статуса.

Что это: попытка создать принципиально новое искусство, со своим художественным языком? Возможность использовать новые технологические средства для того, чтобы преобразовать «искусство старое»? «Симбиоз искусств»? Что, в конечном итоге, происходит с текстом, когда он попадает в интернет и к нему автор и читатель начинают относиться творчески?

Часто можно встретить утверждение, что «электронные тексты» (сетература, кибература, медиальная литература и т.д.) лишь *повторяют то, что уже было в* так называемой «*бумажной литературе*». Но есть и иные точки зрения. А. Генис, например, утверждает, что электронный текст – это «волк в овечьей шкуре», он лишь притворяется до времени тем, кем не является в сущности [Генис, URL]. Он по-другому воспринимается сознанием «читателя», исподволь совершает переворот в нашем восприятии текста, литературы.

Проблеме соотнесения визуального и текстового в художественных интернет-произведениях посвящены многие работы, в основном, зарубежных исследователей. На примере научного осмысления интернет-искусства можно наблюдать несколько способов осмысления нового явления: связать его с традицией или, наоборот, подчеркнуть его «революционные» особенности. Один из таких способов – представление интернет-искусства как синкретического. Визуальное здесь играет

одну из ключевых ролей. В сборнике «Эстетика сетевой литературы» [The Aesthetics of Net Literature, 2007] в статьях разных авторов делаются попытки обозначить специфику нового явления. В частности, Роберто Симановски в статье «Голопоэзия, биопоэзия и цифровая литература» указывает на важное свойство «новой поэзии»: литературное начало в нём неотделимо от природы его медиума и перформативного представления, которым становятся, в первую очередь, представления визуальные.

В другом сборнике «Читая движущиеся буквы» [Reading Moving Letters] в статье «Чтение (в) Сети» Питер Гендолла и Йорген Шафер формулируют 4 «эпистемологических категории» новой литературы, среди которых есть и перформативность, и возникновение, и игра – важные категории для интернет-текста, визуально возникающего, разыгрываемого (автором) и играющего (с читателем).

В статье Марии Энджел и Анны Гиббс «Память и движение», опубликованной в сборнике «По ту сторону экрана: Трансформации литературных структур, интерфейсов и жанров» [Beyond the Screen], авторы анализируют проблемы перехода в интернет-литературе от алфавитных режимов коммуникации к режимам, основанным на новых технологиях образа, захвата движения и жеста, таким образом расширяя и дополняя проблему визуальности в новом литературном пространстве.

Первоначальные замечания по проблемам визуальности в интернет-литературе анализировались уже в ранних трудах, посвящённых «кибер-пространству» [см.: Working with Words and Images; HyperReality].

В научной литературе уже указывалось, что человек по-разному воспринимает образы визуальные и образы художественные, создающиеся текстом.

Так, В. Флюссер [см.: Флюссер] пишет о соотношении визуального образа, текста и понятия. Он подчёркивает, что понятийное мышление более абстрактно, чем мышление, основанное на воображении. С изобретением письменности человек совершил важный шаг, удаляющий его от мира. Тексты «означивали» не мир, а изображения, тексты были знаками изображений. Расшифровывать (анализировать) тексты – значило открывать означенные ими изображения. Целью текстов было объяснять образы, которые делают постижимыми понятия, представления. Для чего человеку потребовалось это? Визуальные образы обладают «магической силой», они начинают замещать сам мир. И чтобы избавиться от этой власти, человек и «изобрёл» текст.

Если продолжить историю развития мышления, предложенную Флюссером, то сейчас происходит возврат от текста к изображению (в первую очередь, в интернете и с помощью него): визуальные искусства (кинематограф, анимация) вторгаются в литературу и превращают сам текст в визуальный образ.

Часто можно встретить утверждение: то, с чем мы имеем дело в интернете, это в первую очередь тексты. Но при этом постоянно встречающиеся предостережения пользователей («осторожно, много букв»), стремление как можно более сократить текст, и одновременно с этим — визуализировать и тексты, и различные виды деятельности (или присутствия) пользователя в сети (различные варианты скриптов для визуализации соотношения «любимых» слов какого-либо автора блога в Живом журнале, создание графов по «дружественным» отношениям в социальных сетях и т.д.) убеждают в том, что мы встречаем в интернете в целом и в его художественном сегменте в основном, картинки, иллюстрации, анимацию и т.д. Именно их мы готовы воспринимать, а доля текстовой информации сокращается.

Авторы «электронной литературы» стараются овнешнить то, что ранее в творческом процессе (и процессе чтения) было воображаемым (абстрактным): движение, звуки, самый процесс творчества (который в игровой форме присваивается «читателю»). *Застывший текст сменяется неким движущимся эстетическим объектом.*

Буквы и слова, получающие движение, обретают вместе с тем и дополнительные смыслы. В «суперпоэме» Е.А. Кацюбы «Свалка» (созданной ещё в 1985 г.) слова появлялись одно из другого перестановкой букв, расположением «текста» на странице и т.д. Но полноценную жизнь это произведение обретает в Интернете [см.: Кацюба, URL]: строки появляются и исчезают, буквы отпадают от слов и вновь появляются на новом месте, меняется цвет шрифта и т.д. Это уже было названо продолжением традиций кубофутуристов [см.: Лавшук, Дмитриев, URL].

Изменяется стратегия восприятия текста. Линейное восприятие связанных сегментов мысли, образов дополняется «электронным палимпсестом» (появление строк «из глубины», друг за другом). [Nelson J. Between Treacherous Objects] В конечном итоге — появление следующего слова (из-за левого или правого поля — на страницу, постепенное проявление, вытягивание-сцепление букв и т.д.) само становится эстетически осмысляемым фактом. Авторы могут использовать погружение вглубь текста (выстраивание генотекста в противопоставлении фе-

нотексту, если пользоваться терминологией Ю. Кристевой [см.: Кристева]).

Текст становится движущимся, а значит – «живым». У текста (электронной «рукописи») появляется своя «родословная». Движущиеся тексты и, тем более, тексты, в которых сам можешь «принять участие» (в их создании или развёртывании), воспринимаются как тексты живые. Движение соотносится с «живой» речью в противоположность «мёртвому» языку. Тем более это характерно для тех произведений, которые «откликаются» на действия пользователя. В приведённом примере [Nelson] скорость появления текста зависит от нажатия курсором на ту или иную область «художественного интернет-пространства».

Тексты овнешнённые и движущиеся в интернете как будто приобретают самостоятельное бытие. А поскольку их бытие связано с определённым смыслом, проникающим в сознание читателя, и читатель может этого смысла опасаться (страх перед книгой, осторожный выбор чтения и т.д. – это всегда было присуще читателю), то можно представить, какой страх может испытывать читатель (да и автор) перед текстом движущимся, приобретшим дополнительное бытие.

Может быть, поэтому так часто тексты интернет-литературы как будто намеренно лишаются авторами смысла (записанный линейно, он теряет привлекательность и осмысленность), а на первый план выходит игровая функция.

Один из возможных подходов к *poetica anima* [Шмидт, URL] – сопоставление её с авангардными практиками начала XX века. Правда, есть существенная трансформация: раньше анаграммы, «листовёртни», восприятие нестандартного визуального облика текста происходили за счёт *активности читателя*. Теперь же *читатель-зритель «обездвижен»*, и всё за него делает какое-либо устройство.

В качестве продолжения аналогии можно упомянуть о том, что, например, сюрреалисты уже использовали новые технологии (а точнее – кино) для создания поэтических текстов (см., например, фильм Марселя Дюшана «Анемичное кино» (1925), в котором «раскручиваемый» по спирали стихотворный текст прерывается фокусирующей внимание и подсознание раскручивающейся спиралью). Но то, что было доступно немногим теперь в принципе доступно всем.

Поэзия нонсенса, абсурда, восходящая ещё к произведениям Э. Лира и Л. Кэррола, с развитием интернета получает новое поле и возможности для *игры*. Игра с буквами (например, в виде «занимательной» азбуки) продолжается в произведении Brian Kim Stefans “The

Dreamlife of Letters" [см.: Electronic literature collection, URL]. Внешняя игровая форма для «детской» азбуки соотносится в этой kinetic poem [Engberg, URL] с «недетским», подчас психоаналитическим содержанием. Этим, наверное, можно объяснить и то, что азбука (только рождение языка, обещание будущего самостоятельного текста) здесь становится главным героем, появляющимся на наших глазах.

Значение текста, смысл здесь уже не столь важны: читатель напряжённо следит за «превращениями» слов, но их смена уже не зависит от его воли, а в какой-то момент он понимает, что просто не успевает «прочитывать и обдумывать» этот *шевелиющийся*, прыгающий, скачущий, тянущийся *текст* и начинает обращать внимание только на его визуальные контуры, текст становится сам по себе иллюстрацией, анимацией.

С другой же стороны, и *автор* в этом случае претерпевает трансформацию, он должен уметь реализовать себя в разных видах искусства.

О популярности этого нового синкретического (интернет)-искусства можно судить по количеству «выставок», встреч, конкурсов [например: MLA 2012 exhibit & Reading of E-literature; International Symposium: Computational Aesthetics 2012 (4–6 June 2012 in Annecy, France); регулярные обновления на сайтах: Netpoetic.com, Dispersed Net Art project, Видеопоэзия.

Существует уже достаточно много жанровых обозначений интернет-произведений, но в каком-то смысле все они так или иначе располагаются на одной линии между двумя полюсами: *преобладание визуального* – *преобладание текстового*.

И часто пространство интернета избавляется от власти текста. Он – текст – начинает играть лишь вспомогательную роль, а само художественное произведение становится своего рода компьютерной игрой. В целом, это подтверждено и самим метафорическим восприятием интернета как пространства (в котором можно «ходить», совершать «веб-сёрфинг» и т.п.). Конечно, для такого рода произведений сразу же было придумано жанровое обозначение: Videograph Fictions или Graphoems. Например, flash-ролик Джульет Дэвис «Она по частям» [Davis, URL], в котором собственно тексты появляются лишь изредка, а чаще присутствуют в звуковом виде, само же произведение «оформлено» в виде подобию *компьютерной игры* с самостоятельным перемещением читателя по виртуальному пространству.

Конечно, это уже явления, находящиеся на границе разных видов искусств. Чаще, всё-таки, визуализация оказывается «подспорьем» читателю в восприятии текстов. Правда, этот вспомогательный элемент становится почти «обязательным», включается в творческий процесс восприятия текста. Например, в так называемой Google map literature передвижения героя в книге «иллюстрируются» сразу же картами и фотографиями городов из космоса Google. При этом читатель оказывается по отношению к герою в роли Бога, следящего за его приключениями, хотя при этом и не имеющего возможности вмешаться [См.: Nelson, URL].

Втекстах-играх, наоборот, такое вмешательство возможно и необходимо. Например, в «сказке-плуталке» Евгении Голосовой «Спящая красавица» [Голосова, URL].

Потребность в игре заставляет авторов активно осваивать интернет-пространство, как будто ставить его на службу своим творческим замыслам. И в этом случае мы часто имеем дело с кибературой (тексты, созданные компьютерной программой): программа, «собирающая» в «поэтический» текст «статусы» пользователей Facebook'a и других социальных сетей [см., например: Austenbook; генератор статусов ВКонтакте; Twitterature и др.]. Программы, «запоминающие» сессии работы в интернете и затем составляющие тексты из отрывков тех сайтов, которые посетил пользователь. (См. сборник произведений, созданных с помощью компьютерных программ [Gnoetry daily. Vol. 1].

В итоге следует, наверное, ожидать появление текстов-картинок, которые будут «понятны» машине и не совсем понятны человеку.

Казалось бы, визуальное и анимационное полностью вытесняет привычный нам вид текста. Но хотелось бы отметить в заключение: оптимизм при этом внушает тот факт, что «литература», созданная с помощью технологических новшеств (и ухищрений) интернета в конечном итоге «требует» поддержки со стороны «бумажной» литературы. И интернет-авторы (как, например, Д. Горчев, или пользователь Polumrak) публиковали свои произведения в бумажном виде. Если рукописи не горят, то интернет-ссылки горят очень хорошо, бездымно и исчезают неожиданно.

Литература

1. Генератор статусов ВКонтакте // http://vk.com/app2276822_2553730
2. *Генис А.* Книга книг (комментарий к одному изобретению) // URL: <http://www.netslova.ru/teoriya/genis.html>

3. *Голосова Е.* Сказка-плуталка // <http://www.netslova.ru/golosova/skazka/index.htm>
4. *Кацюба Е.* Свалка // URL: <http://flashpoetry.narod.ru/index.htm>
5. *Кристева Ю.* Порождение формулы // Кристева Ю. Избранные труды: Разрушение поэтики. М., 2004. С. 293 – 386.
6. *Лавишук О.А., Дмитриев Д.И.* Поэзия Е. Кацюбы и творческие поиски кубофутуристов // Русская и белорусская литературы на рубеже XX – XXI веков. Минск, 2010. URL: <http://rudocs.exdat.com/docs/index-41080.html?page=22>
7. *Флюссер В.* За философию фотографии. СПб., 2008. – 148 с.
8. *Шмидт Э.* Буквальная (не)движимость. Дигитальная поэзия в РуЛиHere // URL: <http://www.netslova.ru/schmidt/digital.html>
9. The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Play-ing in Programmable Media / Eds. P. Gendolla, J. Schafer. Bielefeld: Transcript, 2007. 394 p. (Medienumbruche).
10. Austenbook // <http://www.much-ado.net/austenbook/>
11. Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres / Eds. J. Schafer, P. Gendolla. Bielefeld: Transcript, 2010. 568 p. (Medienumbruche).
12. Davis J. Pieces of Herself/ http://collection.eliterature.org/2/works/davis_pieces_of_herself.html.
13. Electronic literature collection // URL: <http://collection.eliterature.org/1/index.html>.
14. Engberg M. Digital literature // <http://medea.mah.se/2011/02/maria-engberg-digital-literature/>.
15. Gnoetry daily. Vol. 1]. a collection of poetry written interactively with computers// <http://gnoetrydaily.files.wordpress.com/2011/06/gnoetrydaily-volume1.pdf>.
16. HyperReality. Paradigm for the Third Millenium / Ed. by John Tiffin and Nobuyoshi Terashima. L. – N.Y., 2005.
17. *Nelson J.* Between Treacherous Objects // URL: <http://www.heliozoa.com/ending4.html>.

-
18. *Nelson J.* Google Map Literature Exhibition Submission Call // <http://www.netpoetic.com/2010/09/google-map-literature-exhibition-submission-call/>.
 19. *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook* / Eds. R. Simanowski, J. Schafer, P. Gendolla. Bielefeld: Transcript, 2010. 384 p. (Medienumbrüche)
 20. *Twitterature* // <http://socialmediatrader.com/twitter-literature/>.
 21. *Working with Words and Images: New steps in an Old Dance* / ed. by Nancy Allen. Westport, 2002.